

# JURNAL EKONOMI & BISNIS OPTIMUM

Vol. 1 No. 1 Maret 2011

ISSN : 1411-6022

**PENGARUH PENGUMUMAN PERUBAHAN SUKU BUNGA SERTIFIKAT BANK INDONESIA (SBI)  
TERHADAP PERUBAHAN ABNORMAL RETURN SAHAM**

Mudasetia A. Hamid  
Anjar Suryatmono

**ANALISIS PERILAKU OCB (ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR) PEGAWAI FAKULTAS  
EKONOMI UNIVERSITAS DIPONEGORO**

Indi Djastuti  
HM. Chabaqib  
Mudji Raharjo

**PENGARUH KUALITAS JASA INTERNET BANKING TERHADAP INTENSITAS PENGGUNAAN DI MASA  
DEPAN MELALUI KEPUASAN PENGGUNA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (SURVEY PADA  
PENGGUNA klikBCA)**

Paskah Ika Nugroho  
Yemima Budiman Siberani

**PENGARUH INDEPENDENSI KOMISARIS, KEPEMILIKAN OLEH DEWAN, DAN KOMITE AUDIT  
TERHADAP TINGKAT KONSERVATISME DI INDONESIA**

Muji Mranani  
Hesti Harini

**ANALISIS PERAN METODE PEMBELAJARAN SOFT SKILL PADA MATA KULIAH INTI PRODI  
AKUNTANSI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOFT SKILL MAHASISWA**

Erly Sherlita  
Yane Devi Anna  
Kurniawan Ali F

**PENGARUH PENYAJIAN DAN AKSESIBILITAS LAPORAN KEUANGAN TERHADAP AKUNTABILITAS  
PENGELOLAAN KEUANGAN DAERAH (STUDI PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG)**

Bestari Dwi Handayani

**PENGARUH PERATAAN LABA TERHADAP KOEFISIEN RESPON LABA DENGAN KOMITE AUDIT  
SEBAGAI VARIABEL PEMODERASI**

Inon Listyorini

**DAMPAK DESENTRALISASI KESEHATAN DI INDONESIA TERHADAP ALOKASI SUMBERDAYA  
KESEHATAN TAHUN 1997 - 2003**

Muhammad Syamsu Hidayat

**PENGARUH KONFLIK PEKERJAAN-KELUARGA PADA KEPUASAN KERJA, KOMITMEN  
ORGANISASIONAL DAN KINERJA**

Susi Widjajani

Volume 1

Nomor 1

Maret 2011

Hal. 1 - 122

ISSN  
1411-6022



# **ANALISIS PERAN METODE PEMBELAJARAN SOFT SKILL PADA MATA KULIAH INTI PRODI AKUNTANSI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOFT SKILL MAHASISWA**

**Erly Sherlita  
Yane Devi Anna  
Kurniawan Ali F**

STIE Widyatama  
Universitas Ahmad Dahlan

## **ABSTRACT**

*Students are the most valuable assets of the university. Development of intellectual capital and mind shift of the student are some principle challenges faced. As a response to the challenges, Widyatama University, especially the Accounting Department, intends to develop a knowledgeable-based economy. In the context of International Education Standards, personal competency is a crucial matter; thus, the university is systematically accelerating the development of quality intellectual capital. As such, in the recent launching of soft skills in Widyatama University, some soft skills and the strategies undertaken to infuse them into the curriculum of higher education are identified. This paper gives an overview of implementing one of the soft skills approaches. The objective of the study is to examine the implementation of problem-based learning and inquiry (PBL) and communication skill to the students' soft skills and hard skills. The samples of the study were accountancy students who took the Financial Accounting and Management Accounting. The data were collected using purposive sampling approach. The result of the study indicates that the soft-skill approach is potentially successful to develop student performance.*

*Key Words: intellectual capital soft skills. problem-based learning*

---

## **PENDAHULUAN**

---

Pesatnya perkembangan dunia bisnis memberikan lapangan pekerjaan yang beragam termasuk peluang untuk sarjana ekonomi khususnya program studi akuntansi. Perkembangan tersebut harus selalu direspon oleh sistem pendidikan agar dapat menghasilkan sarjana akuntansi yang berkualitas dan siap pakai dalam dunia kerja. Untuk mencapai tujuan tersebut maka desain pendidikan akuntansi harus relevan

terhadap dunia kerja, dalam hal ini dunia kerja bagi sarjana akuntansi.

Sistem pendidikan yang bermutu tentunya berkaitan erat dengan kualitas sumber daya manusia. Hal ini didasarkan pada realitas bahwa *output* (keluaran) dari suatu sistem pendidikan adalah sumber daya manusia yang akan digunakan dalam industri dan pembangunan di suatu daerah. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan perbaikan sistem pendidikan yang selanjutnya dapat menghasilkan



sistem pendidikan yang bermutu.

Tantangan penyelenggara pendidikan adalah dapat diterimanya lulusan di dunia kerja dengan kualitas yang sesuai dengan dunia kerja. Para lulusan dihadapkan pada persaingan antar perguruan tinggi baik perguruan tinggi yang ada di dalam negeri maupun luar negeri. Universitas Widyatama (Utama) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyediakan program studi dan program yang akan menghasilkan lulusan yang diharapkan dapat diterima di dunia kerja.

Para lulusan tidak hanya memiliki *hard skill* namun harus ditunjang dengan *soft skill* yang baik pula. Di sekitar kita banyak contoh membuktikan bahwa orang memiliki kecerdasan otak saja, atau banyak memiliki gelar yang tinggi, belum tentu sukses berkiprah di dunia pekerjaan. Bahkan seringkali yang berpendidikan formal lebih rendah, ternyata banyak yang lebih berhasil. Kebanyakan program pendidikan hanya berpusat pada kecerdasan akal (IQ) saja, padahal yang diperlukan sebenarnya adalah bagaimana mengembangkan kecerdasan emosi, seperti ketangguhan, inisiatif, optimisme, kemampuan beradaptasi yang kini telah menjadi dasar penilaian baru (Ary Ginanjar, 2005).

Dari hasil pertemuan dengan Bagian HRD perusahaan yang merupakan *user* lulusan UTama bahwa lulusan UTama dengan IPK tinggi tetapi *hard skill* dan *soft skill* menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, sebagai salah satu contoh mereka masih belum dapat menjurnal dengan baik sedangkan dalam kemampuan *soft skill*, *user* mengeluhkan bahwa lulusan dalam menjalankan masa percobaan meninggalkan perusahaan tanpa memberi kabar, meninggalkan tes sebelum selesai, menjawab konfirmasi tes pekerjaan yang kurang etis serta berbahasa yang tidak konstruktif.

Dalam *International Education Standards* bahwa *personal competency* salah satunya harus memiliki kemampuan *problem solving analysis*

and *communication skill*, karena setiap perusahaan akan memiliki karakteristik yang berbeda sehingga dibutuhkan kemampuan menganalisis yang baik. Hal ini selaras dengan yang dikeluhkan oleh *user* terhadap lulusan UTama yaitu kurang kemampuan *problem solving analysis* terutama dalam memecahkan masalah akuntansi di perusahaan, serta *communication skill* yang kurang baik, serta *personal strenght* yang mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan.

Oleh karena itu perlunya pengembangan metode pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kemampuan keilmuan dengan aspek afektifnya (Boyce, Williams, Yee:2001). Sebuah rancangan pembelajaran suatu mata kuliah khususnya mata kuliah inti di Program Studi Akuntansi, mengacu pada kurikulum program studinya dengan strategi pembelajarannya disesuaikan dengan kompetensi yang dibebankan pada mata kuliah tersebut dalam rangka pencapaian kompetensi akhir yang dicanangkan pada kurikulumnya. Perumusan kompetensi yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah ini, sebaiknya memuat dua aspek kemampuan yaitu *hard skill* dan *soft skill*.

Dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill* untuk mata kuliah inti pada Semester Genap Tahun Akademik 2009/2010 yaitu pada mata kuliah Pengantar Akuntansi II dan Akuntansi Manajemen dengan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *soft skill*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian adalah: (1) Atribut *soft skill* apakah yang dimasukan dalam mata kuliah inti? (2) Apakah metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill* dapat meningkatkan kemampuan *soft skill*?. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui atribut *soft skill* yang

dimasukan dalam mata kuliah inti (2) Untuk mengetahui metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill* untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

---

## REVIEW LITERATUR DAN HIPOTESIS

---

### Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dengan keadaan bahwa karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

Pembelajaran yang baik mempunyai sasaran-sasaran yang seharusnya berfokus pada hal-hal sebagai berikut ini :

- a. Meningkatkan kualitas berpikir, yaitu berpikir secara efisien, konstruktif, mampu melakukan *judgment* dan kearifan.
- b. Meningkatkan *attitude of mind*, yaitu menekankan pada keingintahuan, aspirasi-aspirasi dan penemuan-penemuan. Pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan "seni" untuk mendorong orang untuk menemukan sesuatu (*discovery process*)
- c. Meningkatkan kualitas personal, yaitu karakter, sensitivitas, integritas, dan tanggung jawab
- d. Meningkatkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan-pengetahuan di situasi spesifik.

### Metode Pembelajaran Dengan Pendekatan *Soft Skill*

Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pendekatan *soft skill* adalah metode *Problem Based Learning* (PBL) dan *Quantum Teaching*. Metode PBL lebih memfokuskan pada kemampuan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan *Problem Solving Analysis* (Borrow, Tamblyn, 1980) sedangkan *Quantum Teaching* (Bobbi DePorter :2008) lebih kepada kemampuan *Communication Skill*.

Tujuan dari metode PBL yang *well integrated* adalah dapat mencapai (France Cheong:2007):

1. Perolehan *integrated body of knowledge* yang dapat diadaptasi dan diaplikasikan ketika dibutuhkan;
2. Mengembangkan *reasoning and problem solving skills, communication skills, self directed learning dan teams skills* yang memungkinkan peserta didik berhubungan secara efektif dengan problem yang baru dan kompleks yang akan mereka temui dalam dunia kerja atau kehidupan pribadi.

Wee Keng Neo (2004) menyatakan bahwa komponen-komponen yang harus dievaluasi dalam pelaksanaan metode PBL adalah *trigger problem*, kurikulum, fasilitator dan *learning climate*. Dalam proses evaluasi perlu melibatkan peserta didik, lulusan, fasilitator, *employer*.

Langkah yang dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam PBL antara lain (Sudarman:2007):

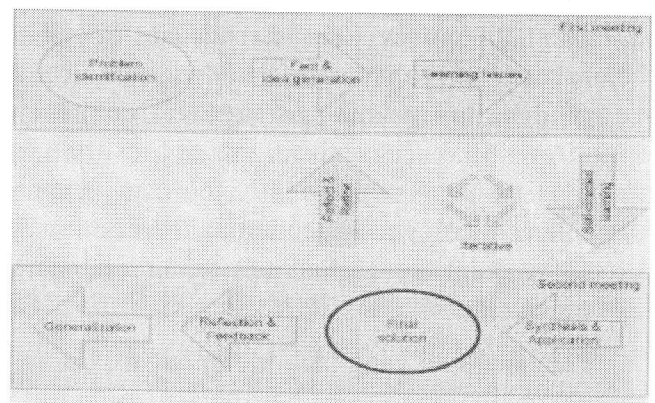
1. Konsep Dasar. Jika dipandang perlu, fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau *link* dan *skill* yang diperlukan dalam perkuliahan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa lebih cepat masuk dalam atmosfer perkuliahan dan mendapatkan 'peta' yang akurat tentang arah dan tujuan perkuliahan.



2. Pendefinisian Masalah. Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam ke-lompoknya, mahasiswa melakukan berbagai kegiatan. Dilakukan *brainsforming*, dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat.
3. Pembelajaran Mandiri. Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing mahasiswa mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama yaitu (1) agar mahasiswa mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.
4. Pertukaran Pengetahuan. Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya mahasiswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara mahasiswa berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.
5. Penilaian. Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan perkuliahan yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan.

Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran baik *soft skill*, *hard skill*, maupun ke-mampuan perancangan dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasaan *soft skill* yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran perkuliahan. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh dosen mata kuliah yang bersangkutan.

Berikut proses yang dilakukan dengan untuk *problem based learning* (Wee Keng Neo:2004) :



Strategi mengajar *Quantum Teaching* menurut (Bobbi DePorter :2008) ada lima meliputi :

1. Kekuatan terpendam/niat, niat seorang dosen akan kemampuan dan motivasi mahasiswa harus terlihat jelas. Waktu pembelajaran berakhir dosen memandang mahasiswa dengan cara yang menyakinkan, mahasiswa dianggap dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.
2. Peran Emosi dalam Belajar, memperhatikan emosi mahasiswa dapat membantu dosen mempercepat pembelajaran mereka. Memahami emosi mereka dapat membuat pembelajaran lebih berarti dan permanen. Dosen menggunakan keadaan positif mahasiswa untuk menarik ke dalam



pembelajaran, di bidang mana mereka dapat mengembangkan kompetensinya. Kuncinya adalah membangun ikatan emosional tersebut dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menyakini hubungan yang menyingkirkan segala ancaman dalam suasana belajar.

3. Segala Berperan Serta, mahasiswa menangkap pandangan dosen lebih cepat dan akurat dari pada menangkap apa yang diajarkan. Di sini dosen memandang mahasiswa seolah seperti murid yang pintar. Dosen dalam memberikan pelajaran banyak senyum, banyak mengobrol dengan akrab, dan berbicara dengan cara yang lebih intelektual dan penuh humor, maka mahasiswa akan merasa nyaman dalam menerima pelajaran.
4. Jalinan Rasa Simpati dan Saling Pengertian, Untuk menarik keterlibatan Mahasiswa dalam belajar, dosen bisa menjalin hubungan, mengakui rasa simpati dan saling pengertian. Hubungan yang harmonis, akan menimbulkan kehidupan bergairah mahasiswa. Bisa membuka jalan memasuki dunia baru mereka. Dengan membina hubungan dengan mereka, maka mahasiswa akan menerima dosen dan menerima apa yang diajarkannya.
5. Keriangan dan Ketakjuban, jika dosen bisa menciptakan suasana yang menyenangkan, bisa membuat mahasiswa siap belajar, dan lebih mudah, dan dapat mengubah sifat negatif serta memberi pengakuan terhadap mahasiswanya, akuilah setiap usaha semua orang senang diakui. Menerima pengakuan membuat orang bisa merasa bangga, percaya diri dan bahagia. Penelitian yang mendukung konsep bahwa kemampuan mahasiswa akan meningkat karena pengakuan dosen.

Terdapat dua faktor utama membantu menentukan kesuksesan mahasiswa setiap saat: (a) Kesulitan pelajaran, (b) Derajat risiko pribadi,

yang mengakibatkan belajar mandek. Dengan *Quantum Teaching* memberikan kesempatan kepada dosen untuk membawa mahasiswa anda meraih sukses setiap saat.

- a. Pertama : Pada saat kita memperkenalkan isi pelajaran (hal yang sulit bagi pelajar) pastikan kita selalu menyajikan secara (1) multisensori yaitu gunakan unsur visual, auditorial, dan kinestetik (2) Pemotongan menjadi segmen-segmen informasi (3) Sering-seringlah melakukan pengulangan
- b. Kedua : Buatlah kelompok-kelompok kecil untuk pementasan belajar
- c. Ketiga : Selesaikan secara perseorangan

Indikasi keberhasilan pengajaran ini ditunjukkan dengan pendekatan *quantum teaching* (De Porter, 2008) oleh indikator-indikator sebagai berikut:

1. Segalanya berbicara, segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, bahasa isyarat mereka, semuanya mengirim pesan untuk belajar. Lingkungan yang ditata untuk mendukung belajar dapat berkata "belajar itu segar, hidup, penuh semangat atau datang dan jelajahilah
2. Segalanya bertujuan, semua yang dilakukan dosen mempunyai tujuan.

Pengalaman sebelum pemberian nama. Pengalaman menciptakan ikatan emosional. Kita akan mendapatkan informasi (penamaan) jika kita sudah mengalaminya. Prinsip tersebut yang akan kita ajarkan kepada mahasiswa, mereka mendapatkan informasi tetapi harus mendapatkan pengalaman untuk benar-benar membuat pengalaman tersebut berarti.

Akui setiap usaha, belajar mempunyai aturan, belajar berarti melangkah keluar dari kenyataan. Pada saat mahasiswa mengambil langkah ini, mereka pantas mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan



diri mereka sehingga merasa bangga dengan kemampuan yang mereka miliki bisa menimbulkan minat yang lebih besar.

Jika layak dipelajari maka layak dirayakan, dosen sebaiknya sering memberi hadiah kepada mahasiswa yang berhasil dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Dengan pemberian hadiah berupa pujian, mereka akan merasa dihargai, sehingga mereka akan selalu berusaha agar dapat memecahkan masalah tugas yang diberikan.

### **Soft Skill**

Kemampuan non teknis yang tidak terlihat (*intangible*) namun sangat diperlukan, disebut *soft skill*. Atribut *soft skill* antara lain :

#### **1. Problem Solving & Analytic.**

Kemampuan yang merujuk pada pengidentifikasian, prioritas dan pemecahan masalah baik secara individual maupun kelompok, termasuk kemampuan mengajukan pertanyaan yang tepat, menguraikan masalah ke d a l a m s u b - s u b m a s a l a h , berkontribusi gagasan dan memberi jawaban yang tepat terhadap masalah yang dihadapi.

#### **2. Decision Making**

Kemampuan membuat keputusan-keputusan secara tepat waktu atas dasar penilaian yang seksama terhadap keputusan yang berpengaruh, baik jangka pendek maupun jangka panjang, dan mampu mengenali implikasi etis dan politis, serta mampu mengidentifikasi segala sesuatu yang akan berpengaruh terhadap keputusan-keputusan yang dibuat

#### **3. Personal Organization and Time Management**

Kemampuan mengelola beberapa tugas-tugas secara serempak, mampu untuk menetapkan prioritas-prioritas dan mengalokasikan waktu secara efisien untuk memenuhi batas waktu.

#### **4. Risk Taking**

Kemampuan mengambil risiko-risiko yang masuk akal (telah diperhitungkan) terkait dengan pekerjaan atau tugas yang menjadi tanggungjawabnya dengan mengenali alternatif-alternatif atau cara yang berbeda untuk mencapai sasaran, disamping mampu mengenali hasil kerja yang secara potensial mengandung arti negatif (merugikan) dan mampu memonitor kemajuan usaha terhadap sasaran hasil yang telah ditetapkan.

#### **5. Communication**

Kemampuan menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan tepat oleh orang lain baik secara perseorangan atau kepada sekelompok orang, secara lisan, tulisan, atau pemaparan. Mampu memberikan perhatian yang penuh pada saat orang lain berbicara dan memberikan respons secara efektif terhadap komentar orang lain selama pembicaraan berlangsung.

#### **6. Interpersonal**

Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, dengan memahami kebutuhan orang lain serta mampu bersimpati kepada mereka yang bekerjasama dengannya.

#### **7. Creativity, Innovation, Change**

Kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan situasi. Mampu mengambil prakarsa kearah perubahan yang inovatif dalam memecahkan masalah serta mampu mengkonseptualisasikan kembali/membuat kembali gambaran tentang peranannya dalam memberikan respon dari tuntutan perubahan terkait dengan keberhasilan usahanya.

#### **8. Ability to Conceptualized**

Kemampuan itu untuk mengkombinasikan informasi yang relevan dari sejumlah sumber, mengintegrasikan informasi ke dalam konteks-konteks yang lebih umum, dan



menerapkan informasi kepada konteks-konteks yang baru atau yang lebih luas.

#### 9. *Personal Strength*

Berbagai ciri pribadi yang membantu individu di dalam berhubungan dengan situasi kerja sehari-hari. Sebagai contoh, berusaha tetap memelihara agar energi selalu tinggi, memotivasi dirinya untuk berfungsi pada satu taraf prestasi optimal, berfungsi di situasi-situasi yang menimbulkan stress, pemeliharaan sikap yang positif, kemampuan untuk bekerja mandiri, dan memberi respons yang wajar terhadap kritik membangun yang diterimanya.

## METODE PENELITIAN

Penerapan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill* dilaksanakan pada kelas mata kuliah Pengantar Akuntansi II dan Akuntansi Manajemen di Semester Genap tahun akademik 2009/2010. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *field* eksperimen, dimana penelitian ini akan dilakukan suatu tindakan di dalam kelas dengan membandingkan antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran dengan atribut *soft skill* pada mata kuliah yang telah dilakukan.

### Pengukuran Prestasi Belajar

Pengukuran penguasaan materi yang digunakan adalah pemberian soal-soal kuis mengenai topik bahasan.

### Pengukuran *Soft Skill*

Atribut yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah *problem solving analysis* dan *communication* dengan menggunakan rubrik. Atribut pengukuran *soft skill* yang digunakan untuk mengukur kemampuan *soft skill* mahasiswa untuk *problem solving analysis* dengan menggunakan rubrik. Aspek yang diukur adalah

kemampuan: (1) menggali/mencari informasi, (2) mengidentifikasi masalah, (3) menganalisis & memecahkan masalah, (4) inisiatif, (5) mengambil keputusan dan tindak lanjut pemecahan masalah.

Atribut pengukuran *soft skill* untuk *communication skill* yang diukur adalah: (1) cara mengemukakan gagasan, (2) menyapaikan informasi baik secara lisan dan tulisan kepada perseorangan maupun kelompok, (3) memberikan perhatian pada saat orang lain berbicara, (4) memberikan respon, (5) bertanya

Pengukuran dengan menggunakan rubrik dengan menggunakan score sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Score Penilaian *soft skill***

Dimensi	Nilai (Angka)				
	Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
	91-100	76-90	61-75	51-60	<51
	5	4	3	2	1

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill*, Dosen menjelaskan kepada mahasiswa bahwa dalam proses belajar mengajar akan menerapkan aturan pembelajaran serta menjelaskan tujuan dan manfaat menerapkan metode yang akan digunakan, sehingga mahasiswa siap dan memahami bagaimana metode pembelajaran itu harus dilaksanakan. Berikut ini adalah tabel rata-rata nilai kuis sebelum dan sesudah pelaksanaan metode pembelajaran dengan *soft skill* :

**Tabel 2**  
**Rata-rata Nilai Kuis Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Metoda Pembelajaran Dengan Pendekatan Softskill**

Tahun Akademik	Sebelum Implementasi		Setelah Implementasi	
	Pengantar Akt. 2	Akuntansi Manajemen	Pengantar Akt. 2	Akuntansi Manajemen
2009/2010	79,85	72,25	85	85



Tahapan berikutnya adalah pembagian kuesioner kepada mahasiswa untuk mengukur kemampuan *soft skill* dan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan *problem solving analysis* dan *communication skill* sebelum penerapan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill*. Hal tersebut dilakukan untuk membandingkan bagaimana perkembangan *soft skill* sebelum dan sesudah penerapan.

Dari hasil pembagian kuesioner dan dilakukannya FGD dengan pengukuran menggunakan rubrik maka kemampuan *problem solving analysis* mahasiswa sebelum implementasi mahasiswa memiliki score sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Score Nilai untuk Problem Solving Analysis**

Jumlah Mahasiswa	Nilai (Angka)				
	Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
2 orang (5%)	5	4	3	2	1
3 orang (8%)	?	?			
7 orang (18%)			?		
20 orang (51%)				?	
7 orang (12%)					?

**Tabel 4**  
**Score Nilai untuk Communication Skill**

Jumlah Mahasiswa	Nilai (Angka)				
	Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
1 orang (3%)	5	4	3	2	1
3 orang (8%)	?	?			
5 orang (13%)			?		
11 orang (28%)				?	
16 orang (48%)					?

Dari hasil sebelum implementasi kemampuan *soft skill* mahasiswa sebagian besar belum memiliki kemampuan *problem solving analysis* dan *communication skill* yang baik. Mahasiswa dalam kemampuan *communication skill* masih kurang, sebagian besar masih belum dapat menyampaikan secara lisan dengan kalimat yang konstruktif dan keberanian dalam berbicara di depan kelas masih kurang. Dalam kemampuan *problem solving analysis*, mereka belum dapat menganalisis dalam suatu kasus dengan baik. Sebagai contoh pada saat diberikan soal kasus materi akuntansi differensial mereka masih belum

dapat memberikan keputusan yang tepat dan menjelaskan keputusan yang diambil berdasarkan perhitungan yang telah mereka hitung.

Pengukuran kemampuan *soft skill communication* pada saat implementasi dilakukan dengan dibuat FGD. Diskusi kelompok ini dilakukan dengan membagi mahasiswa dalam mata kuliah tersebut ke dalam satu kelompok dengan anggota setiap kelompok maksimal 4 atau 5 orang, dengan jumlah tersebut diharapkan mahasiswa dapat membentuk *team-building* yang baik (Stein dan Hurd:2000). Kemampuan yang dikembangkan dalam kelompok adalah kemampuan dalam memecahkan soal-soal dan kasus yang diberikan (*problem solving analysis*) serta menjelaskan pemecahan permasalahan termasuk memberikan pendapat dalam kegiatan diskusi yang dilakukan (*communication skill*).

Pada awal tahap implementasi dilakukan proses interaksi antara Dosen dengan mahasiswa untuk memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada mahasiswa mengenai topik yang dibahas. Kemudian dalam materi tersebut dibahas berbagai contoh kasus aplikasi yang mengharuskan mahasiswa untuk mencari jalan dalam memecahkan masalah tersebut sehingga akan berakhir dalam pengambilan keputusan dalam bisnis. Dari proses ini dapat diamati mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih baik (lebih berani) dibanding dengan rekan lainnya (mendorong peningkatan *communication skill*) serta peningkatan penguasaan seputar topik yang dibahas.

Dalam kegiatan diskusi kelompok kecil berdasarkan suatu problem (*trigger material*), untuk memutuskan pengetahuan apa yang harus mereka pelajari. Langkah selanjutnya dengan *self study* untuk memperoleh pengetahuan yang harus pahami sejauh yang mereka pahami dari pengetahuan yang mereka peroleh. Hal tersebut untuk meningkatkan kemampuan *communication skill* dan pemahaman awal dalam *hard skill* yang



diharapkan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Diskusi kelompok kecil untuk membagi pengetahuan, membandingkan dan menghubungkan apa yang telah mereka temukan/dapatkan pada masa *self study*, dan mencari tahu apakah mereka telah memiliki pemahaman konsep dasar yang kuat.

Selain diskusi mahasiswa harus menjawab beberapa pertanyaan/isu yang diajukan oleh dosen berkaitan dengan materi kuliah yang disampaikan. Dari kegiatan ini dapat diamati:

1. Pengetahuan dasar mahasiswa terkait dengan materi yang diberikan sesuai dengan topik.
2. Kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat atau opini yang akan mendukung dalam pengembangan *communication skill*.

Kegiatan implementasi di atas tidak terlepas dari upaya penerapan kegiatan yang disingkat "TANDUR" dalam setiap pertemuan, adapun harus dilakukan adalah:

- a. Tumbuhkan, dengan menciptakan suasana yang kondusif, suasana kelas lebih akrab tidak tegang dihargai dalam hal pengajuan pertanyaan dan diberikan point dalam hal menjawab pertanyaan. Kelas diawali dengan memberikan salam selamat datang kepada mahasiswa dengan menjabat tangan satu demi satu begitupun pada saat kelas berakhir. Setiap awal perkuliahan disampaikan gambaran besar materi, diberikan gambaran hubungan materi dengan pengetahuan sebelumnya serta menetapkan tujuan yang ingin di capai
- b. Alami, memberikan simulasi memancing partisipasi dari mahasiswa dari kehidupan dan pengalaman mahasiswa
- c. Namai, dari pengalaman yang dialami dan yang di lontarkan oleh mahasiswa diberikan nama sesuai dengan materi yang disampaikan.
- d. Demonstrasikan, setiap awal dari pertemuan perwakilan dari mahasiswa diminta untuk

mengaitkan materi yang telah dipelajari dan diberikan point untuk memancing keaktifan.

- e. Ulangi, Pada akhir pertemuan, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan pengulangan dan membuat simpulan atas apa yang dipelajari. Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya ingat dan menumbuhkan rasa "aku tahu bahwa aku tahu ini" dalam diri mahasiswa.
- f. Rayakan, Dosen memfasilitasi perayaan atas keberhasilan dengan cara memberikan pujian dan bertepuk tangan. Hal ini akan menjadikan suasana kondusif untuk pertemuan berikutnya.

Setelah implementasi metode pembelajaran pembagian kuesioner diberikan kembali, hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil setelah ada implementasi apakah ada peningkatan kemampuan *problem solving analysis* dan *communication skill*. mahasiswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang diimplementasikan. Pengukuran *soft skill* setelah implementasi sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Score Nilai untuk Problem Solving Analysis**

Jumlah Mahasiswa	Nilai (Angka)				
	Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
3 orang (8%)	5	4	3	2	1
3 orang (8%)	?				
15 orang (38%)		?			
24 orang (62%)			?		
3 orang (17%)				?	

**Tabel 6**  
**Score Nilai untuk Communication Skill**

Jumlah Mahasiswa	Nilai (Angka)				
	Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik
2 orang (5%)	5	4	3	2	1
5 orang (13%)	?				
12 orang (31%)		?			
15 orang (38%)			?		
5 orang (13%)				?	



Dari hasil pengukuran di atas dapat terlihat ada peningkatan kemampuan mahasiswa dalam *problem solving analysis* dan *communication skill* setelah ada penerapan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill*, hal yang dirasakan pada saat ditanyakan kepada mahasiswa terdapat perbedaan suasana yang dirasakan setelah implementasi adalah suasana menjadi menyenangkan karena penerapan metode pembelajaran ini. Mahasiswa lebih termotivasi untuk lebih berani untuk berbicara di depan kelas dengan bahasa yang lebih konstruktif. Dalam meningkatkan kemampuan menganalisis, dengan diberikan soal-soal yang harus didiskusikan, mahasiswa jadi lebih mudah untuk diarahkan dan lebih mengetahui bagaimana logika mahasiswa dalam memecahkan masalah yang didiskusikan.

Dari hasil evaluasi penerapan sebagian besar sekitar 86% mahasiswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan pendekatan *soft skill*, dengan alasan bahwa metode yang digunakan dapat membantu untuk memahami bagaimana bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah, memberikan percaya diri untuk berbicara di depan dengan lebih baik dan belajar bagaimana untuk dapat mengendalikan pada diri sendiri dan membuat perencanaan yang baik.

---

## KESIMPULAN DAN SARAN

---

Metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill* diterapkan pada mata kuliah inti Program Studi Akuntansi dapat meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa. *Soft skill* difokuskan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving analysis* dan *communication skill*.

Metode pembelajaran berbasis masalah dikembangkan terutama untuk membantu kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual dan belajar menjadi pembelajar yang otonom. PBL dapat mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihannya sendiri, yang memungkinkan siswa menginterpretasikan dunia nyata dan membangun pemahaman tentang fenomena tersebut.

Hasil evaluasi penerapan metode pembelajaran dengan pendekatan *soft skill*, dilihat dari penilaian score berdasarkan rubric adanya peningkatan kemampuan *problem solving analysis* dan *communication skill*. Kesan dari mahasiswa mengenai penerapan metode tersebut, 86% mahasiswa menyatakan bahwa penerapan metode tersebut menyenangkan dan dapat memotivasi untuk dapat berbicara di depan kelas dengan bahasa baik.



---

## DAFTAR PUSTAKA

---

- Ari Ginanjar Agustian. 2005. *Rahasia sukses Membangun Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*. Jakarta. Arga.
- Barrows, H.S. and Tambyn, R.H. 1980. *Problem Based Learning*, New York. NY: Spring Publisher.
- Bobbi De Potter. 2008. *Quantum Learning*. New York. Dail Publishing.
- Federman Stein, R., Hurd, S. 2000. *Using student teams in classroom: A faculty guide*. Boston. Massachutetts: Anker Publising Company.
- Gordon Boyce, Sarah Williams, Andre Kelly, Helen Yee. 2001. *Accounting Education*. *Education International Journal*. 1468-4489. Volume 10. Issue 1. Pages: 37-60.
- International Accounting Education Standard Board-International Federation of Accountants, 2009. *Handbook of International Accounting Education Pronouncement*. New York: IFAC.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003: *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sudarman. 2007. *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Volume 2.
- Wee Keng Neo, L. 2004. *Jump Start Aunthetic Problem-Based Learning*. Jurong, Singapore: Prentice Hall.